

# **Zusammenfassung MOBLAB**

## Mobile Programming Lab

Maurin D. Thalmann

18. Januar 2020

Dies ist eine komplett persönliche Zusammenfassung, da in MOBLAB jeder Student andere Seminararbeiten behandelt hat. Die Themen von Kapitel Tech-Intro bis SA - Fastlane wurden jedoch gemeinsam im Unterricht bearbeitet und sind somit Pflichtstoff für alle Studierenden an der MEP im HS2019.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Tech-Intro</b>	<b>2</b>
1.1	Mobile Craftmanship Mindset . . . . .	2
1.2	Entwicklung mobiler Apps . . . . .	2
1.3	Android Grundlagen . . . . .	3
1.3.1	Android Manifest . . . . .	3
1.3.2	Android Projekt-Struktur . . . . .	3
1.4	Android Jetpack & App-Architektur . . . . .	4
1.4.1	Android Jetpack . . . . .	4
1.4.2	Android Architecture Components (AAC) . . . . .	5
<b>2</b>	<b>SA - Kotlin &amp; Android</b>	<b>7</b>
2.1	Sprachübersicht . . . . .	7
2.2	Spracheigenschaften (eine Auswahl) . . . . .	7
2.3	Kotlin & Android . . . . .	8
<b>3</b>	<b>SA - Data Binding &amp; ViewModel</b>	<b>8</b>
3.1	Kontext . . . . .	8
3.2	Data Binding . . . . .	8
3.3	ViewModel . . . . .	8
<b>4</b>	<b>SA - Fastlane</b>	<b>9</b>
4.1	Übersicht . . . . .	9
4.2	Installation . . . . .	9
4.3	Grundwissen zu Fastlane . . . . .	9
4.4	Fortgeschrittene Themen . . . . .	9
<b>5</b>	<b>SA - Unreal Engine</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>SA - Xamarin.Forms</b>	<b>10</b>
6.1	Xamarin & Entstehung . . . . .	10
6.2	Xamarin.Forms . . . . .	10
<b>7</b>	<b>SA - PWA: Progressive Web Apps</b>	<b>11</b>

# 1 Tech-Intro

## 1.1 Mobile Craftmanship Mindset

→ **1:1 Portierung von Desktop zu Mobile reicht nicht aus!**

- Andere Benutzereingaben möglich auf Mobile: Touch, Pinch, Drag etc.
- Integrierte Sensoren: GPS, Kamera, Gyro, NFC, Bluetooth etc.
- Neue Einsatzmöglichkeiten: kontaktlose Interaktion, location-based, augmented etc.
- Mindset der Entwickler & Designer an neue Möglichkeiten anpassen
- Anforderungen & Wünsche der Nutzer und des Markts prüfen (User-Interaction, Plattformstandards)
- Gute Entwickler kennen Plattformen, Betriebssysteme & Bibliotheken

## 1.2 Entwicklung mobiler Apps

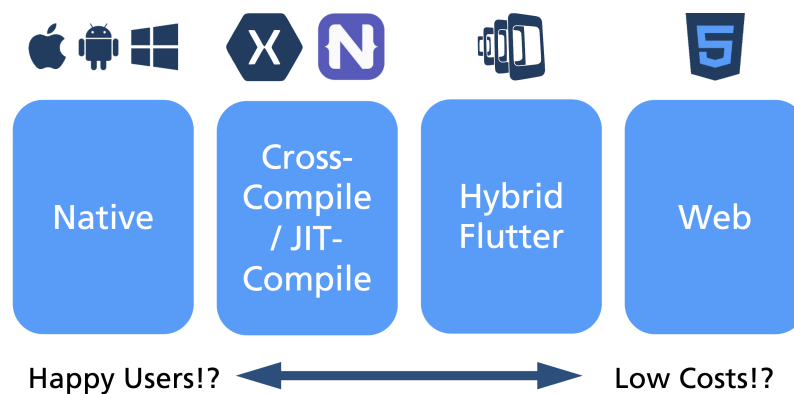


Abbildung 1: Das Spannungsfeld mobiler Entwicklung

**Web-App** JS, HTML, CSS mit Responsive Design, im Browser ausgeführt

**Hybrid** Web-App in nativem Wrapper verpackt, mit Connector-Plugins, kann als native App installiert werden (Cordova, Flutter etc.)

**Cross-Compiled** In Sprache X geschriebene App, wird nach Java/Object-C oder binäres Format kompiliert und somit „native“ (Xamarin, Ruby etc.)

**JIT-compiled / VM** Javascript-App, läuft auf JS-Engine des Zielsystems und wird dort „just in time“ kompiliert. Natives GUI und Konnektoren, um mit nativer Plattform zu interagieren (NativeScript)

**Native App** Spezifisch pro OS programmiert, nutzt volles Featureset der Plattform, auch neuste Features

Eigenschaft	Web-App	Hybride Web-App	Cross-Plattform	Native App
Plattformabh.	Nein (aber: Browser abhängig)	Nein (Grundsätzlich)	Nein (Grundsätzlich)	Ja
Entwicklungsaufwand	1 App total	1 App + Anpassungen pro Plattform	1 App + Anpassungen pro Plattform	1 App pro Plattform
Nutzung aller nativen Möglichkeiten (OS & HW)	Nein (eher weniger als bei hybrid)	Nein (eher mehr als bei Web-App)	Nein (grundsätzlich alles möglich, aber nicht out-of-the-Box)	Ja
Vermarktung	Werbung, Abo	App-Store, Werbung, Abo	App-Store, Werbung, Abo	App-Store, Werbung, Abo
Vertrieb	Mobiler Browser	App-Store	App-Store	App-Store
App im Store / Installierbar	Nein (Aber App-Icon auf Homescreen möglich)	Ja	Ja	Ja
Performanz	Eher schlecht	Je nach Ansatz, eher schlechter als nativ	Gut	Gut

Abbildung 2: Übersicht mobiler Entwicklungsansätze

Welches ist jedoch der beste Ansatz für eine App? Immer abhängig von Anforderungen und Möglichkeiten. Mögliche Szenarien:

- Info-App ohne viel Interaktion → **Web-App**
- 100% natives Look n Feel → **Nativ**
- Viele Plattformen nativ unterstützen, preiswert, .NET oder Angular Knowhow vorhande → **Cross-/JIT-Compile (Xamarin, NativeScript)**
- Gemeinsame Codebase, Crossplattform, eigene Widgets, Hot-Reload, kleine App / Prototyp → **Flutter**
- HW-Features benötigt auf verschiedenen Plattformen (NFC, Kamera, BT, Storage...) → **Hybrid / Nativ**

### 1.3 Android Grundlagen

- Android-Applikationen bestehen aus vier Komponenten:
  - Activity** UI-Komponente, entspricht typischerweise einem Bildschirm
  - Service** Komponente ohne UI, Dienst läuft typischerweise im Hintergrund
  - Broadcast Receiver** „Event-Handler“, reagiert auf Broadcastsnachrichten (Intents)
  - Content Provider** Komponente, ermöglicht Datenaustausch zwischen versch. Applikationen
- **Android Runtime (ART)** verwaltet die einzelnen Komponenten einer Applikation
  - Mit Intent-Mechanismus kann eine Komponente eine andere Komponente aufrufen
  - Komponenten müssen beim System registriert sein (teilweise Rechte = Privileges)
  - System verwaltet Lebenszyklus von Komponenten (Gestartet, Pausiert, Aktiv, Gestoppt etc.)
- Android empfiehlt für Hintergrundaufgaben nicht mehr Services, sondern `android.app.job.JobScheduler`  
Neu ist JobScheduler auch in WorkManager von Android Jetpack integriert

#### 1.3.1 Android Manifest

- Beschreibt statische Eigenschaften einer Applikation
  - Basis Java-Package-Name
  - Benötigte Rechte (Internet, Kontakte etc.)
  - Deklaration von Komponenten
    - \* Activities, Services, Content Providers, Broadcast Receivers
    - \* Name (+ Basis-Package = Java-Klasse)
    - \* Anforderungen für Aufruf (Intent-Filter) für **A, S, BR**
    - \* Format der gelieferten Daten für **CP**
- Diese Infos werden bei der App-Installation im System registriert
- Zusatzinfos (Version, ID etc.) befinden sich im Build-Skript (da diese build-abhängig sein können)

#### 1.3.2 Android Projekt-Struktur

- Manifest
- Java-Code: Activities (App-Logik, Tests usw.)
- Ressourcen (**res**)
  - Bilder (**drawable**)
  - Layouts (**layout**)
  - Menus (**menu**)
  - Werte (**value**)
- Gradle Skripts (Angaben zum Build)

## 1.4 Android Jetpack & App-Architektur

Zwei massive Neuerungen in letzter Zeit:

Seit 2019: Kotlin wird primäre Android-Sprache

Seit 2018: Android Jetpack wird ins Leben gerufen

### 1.4.1 Android Jetpack

- Sammlung von SW-Komponenten, die bei der Entwicklung von state-of-the-art Android-Applikationen unterstützen soll
- Jetpack-Komponenten im **androidx**.-Namespace, wurden teils aus Standard-API hierhin verschoben
- Alle Komponenten sind rückwärtskompatibel, können unabhängig von Android-Release-Zyklus aktualisiert und verwendet werden
- Jetpack wird von Google entwickelt und dokumentiert

Jetpack wird unterteilt in 4 Bereiche:

- Architecture
  - Data Binding, Lifecycles, LiveData etc.
- UI
  - Animation/Transitions, Auto, TV, Wear, Emoji, Fragment etc.
- Behavior
  - Download Manager, Media & Playback, Permissions, Notifications etc.
- Foundation
  - AppCompat, Android KTX, Multidex, Test

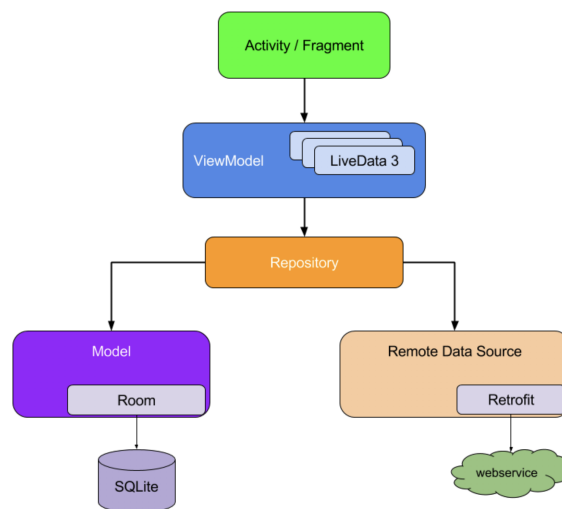


Abbildung 3: Empfohlene App-Architektur

### 1.4.2 Android Architecture Components (AAC)

- Android Architecture Components enthalten eine Reihe von Lifecycle-bewussten Komponenten
- Komponenten helfen bei der Lösung von Problemen mit Konfigurationswechsel, Persistenz, Memory-Leaks und asynchronem Datenupdate auf dem UI
- AAC definieren seit 2017 eine standardisierte Vorgehensweise und stellen die offiziell empfohlene Lösung von Google dar

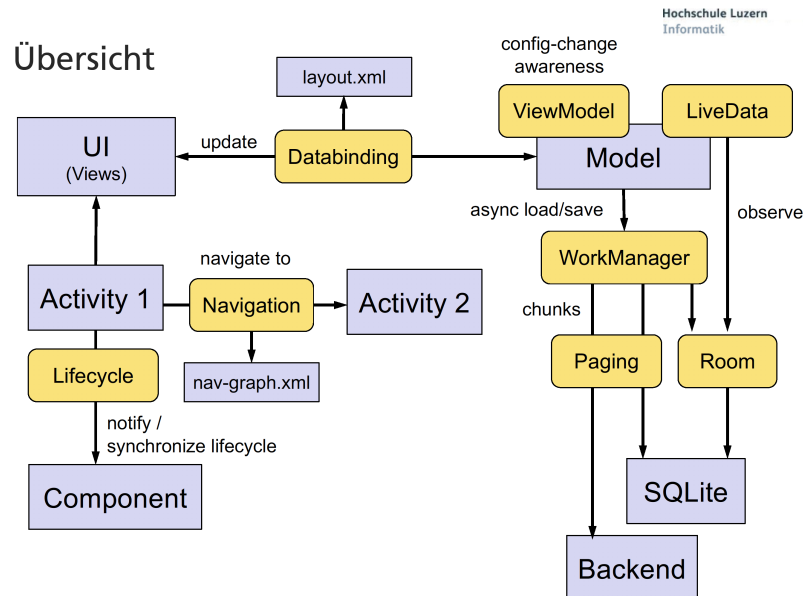


Abbildung 4: Übersicht der Android Architecture Components

#### Data Binding

- Separiert das UI von den Daten
- Synchronisiert UI mit Daten (1-way oder 2-way Binding)
- Verwendet „Binding Expressions“ mit @... Syntax im Layout-File, um View-Attribute zu initialisieren

#### Lifecycle

- Kann Code aus den Lifecycle-Hooks von Activities entfernen und direkt auf der beobachtenden Komponente implementieren.
- Lifecycle ist ein Objekt, welches den Lebenszyklus einer Komponente abbildet (Activity, Fragment etc.)
- Andere Komponenten können das Lifecycle-Objekt beobachten und auf Lifecycle-Events reagieren

#### LiveData

- Updates können im Hintergrund erfolgen, werden aber nur ausgeführt, wenn der Observer der LiveData in einem aktiven Zustand ist (STARTED, RESUMED)
- LiveData ist eine lifecycle-aware Observable-Klasse
- Kann als Source für Data Binding verwendet werden, um Aktualisierungen des UI während der Laufzeit zu forcieren

#### Navigation

- Android gibt neue Navigationsprinzipien vor, hierbei hilft die Navigation-Komponente bei der Implementierung dieser Prinzipien
- Navigation basiert auf Navigation-Graph (Resources) mit Destinations (Knoten) und Actions (Kanten) (Navigation-Graph wird von Hand oder mit Navigation-Editor in Android Studio erstellt)

- Navigation benötigt `NavHostFragment` im Layout (um die Zielfragmente einzublenden); Aus dem Code heraus wird mit einer `NavController`-Instanz navigiert

### **Paging**

- Es müssen nicht alle Daten auf einmal geladen werden: schneller und weniger Load
- Unterstützt asynchrones Laden von Daten
- `PagedList` und `PagedListAdapter`, um bei Bedarf weitere Daten in einer `RecyclerView` zu laden

### **Room**

- Bessere Abstraktion, Speichern/Laden von Modellobjekten, kein handgestricktes SQL-Mapping
- Room ist ein ORM (Object-Relational Mapper) für SQLite
- Arbeit mit Entities (Modell-Objekten) und DAO-Pattern anstatt SQL

### **ViewModel**

- Weniger Aufwand für Behandlung von Konfigurationsänderungen (keine Serialisierung nötig)
- Kapselt UI-Daten so, dass sie bei Konfigurationsänderung einer Activity in-memory erhalten bleiben
- Aber: Für den Fall eines App-Kills durch das OS müssen Daten immer noch persistiert werden!

### **WorkManager**

- Kein Kopfzerbrechen über Regeln für Hintergrundtasks, Synchronisation von UI via LiveData
- `WorkManager` führt asynchrone `WorkRequests` sofort oder zu geeignetem Zeitpunkt aus
- Respektiert Doze-Mode, versucht Ressourcen zu sparen und Load zu minimieren. Je nach Zustand von App/System werden Tasks unterschiedlich scheduled.
- Pro `WorkRequest` wird ein LiveData-Objekt erzeugt, Zustand und Daten sind darüber beobachtbar

### **App-Architektur: Tipps & Empfehlungen**

- Standards / Patterns soweit möglich benutzen
- Aber: Kein Over-Engineering!
- Alle AAC können einzeln oder zusammen verwendet werden
- Herausfinden, was im Projekt am besten funktioniert bzw. am meisten Sinn macht
- Vorsicht bei Background-Tasks
  - System zunehmend restriktiver, grosse Änderungen mit API 26
  - „Background = Service“ gilt nicht mehr
  - `WorkManager` meist die bessere Alternative, Service für Logikexport

## 2 SA - Kotlin & Android

### 2.1 Sprachübersicht

- Variablen zwingend mit **var** (veränderbar) oder **val** (unveränderbar) kennzeichnen
- Primitive Datentypen gibt es nicht, dafür Klassen für diese (Int, Double etc.)
- Kontrollstruktur-Ausdrücke haben immer einen Wert
- Keine checked Exceptions
- Strichpunkt am Ende einer Zeile ist optional
- Typinferenzen, weniger explizite Typangaben als bei Java
- Nullable-Typen können gegen NullPointerExceptions vorbeugen
- Mit Extensions Klassen ohne Vererbung erweitern
- Data Classes für kompakte Klassendeklaration inkl. automatisch implementierten `equal` / `toString` / `hashCode` Methoden

### 2.2 Spracheigenschaften (eine Auswahl)

#### Variablen-Deklaration: **var**, **val** & Typinferenz

- **var** (veränderbar) und **val** (unveränderbar)
- Typangaben können grundsätzlich weggelassen werden (Compiler erkennt Datentyp automatisch und weist diesen korrekt zu)
- Java kennt für lokale Variablen seit 2018 ähnliche `var`-Syntax mit Typinferenz für lokale Variablen
- Bei Kotlin: Typangabe nach dem Namen  
Bei Java: Typangabe vor dem Namen

#### Nullable-Typen, Safe-Calls & Elvis-Operator

- In Kotlin können jegliche Typen nie den Wert `null` annehmen (ausser sie werden explizit als nullable deklariert)
- Variable, die Wert `null` zulassen soll, so deklarieren mit `[type]?`
- Nullable-Variablen können nicht direkt abgerufen werden (könnte ja `null` sein)
  - Variable entweder erst auf `null` überprüfen
  - Safe-Call Operator `?.` nutzen (druckt Wert der Variable oder `null`)
  - Not-Null-Assertion-Operator `!!` (wirft `NullPointerException`, falls Wert `null` ist)
- Spezialfall: falls nicht-`null`, nimm den Wert und sonst `X`
  - Elvis-Operator `?:` (folgend auf diesen kann ein Wert angegeben werden)
  - Zusammen mit Safe-Call-Operator nützlich, da so ein Alternativwert angegeben werden kann, falls eine Variable doch `null` sein sollte

#### Funktionen: Benannte Parameter & Default-Werte

- Schlüsselwort **fun** zur Deklaration von Funktionen
- Benannte Parameter und Default-Werte für Parameter
  - Benannte Parameter für bessere Lesbarkeit
  - Default-Werte für übersichtliche Aufrufe
  - Bei Aufruf einer Funktion mit benannten Parametern können diese beliebig angeordnet werden, jedoch darf beim Aufruf nicht zwischen unbenannt und benannt gemischt werden, da sonst die Position der Parameter nicht mehr stimmen könnte
- Default-Werte helfen bei der Code-Einsparung (bei Java brucht es bei `x` Parametern `x` Methoden)
- Weitere spannende Möglichkeiten von Funktionen:  
`tailrec` für endrekursive Funktionen, Funktionen mit nur einem Ausdruck, Funktionen mit expliziten Rückgabetypen, Modifier **infix** für infix-Aufrufe (infix-Notation und ohne Klammern)

#### Extension: Erweiterung ohne Vererbung

- Extensions, um bestehende oder auch fremde Klassen um Funktionen zu erweitern  
z.Bsp. kann Klasse `Int` um Funktion `myPrettyPrint()` erweitert werden



## 2.3 Kotlin & Android

- Kotlin offizielle Androidsprache, da kompakt, ausdrucksstark, Typ- und Null-sicher
- Parallele Verwendung von Java und Kotlin möglich für Android-Entwicklung
- Aus Kotlin-Klasse kann auf Java-Klasse zugegriffen werden (und umgekehrt)
- Sicherer als Java dank non-nullable Typen und kompakteren Konstrukten  
40% weniger Zeilen Code als bei Java
- Android findViewById() entfällt bei Kotlin, da direkt Extension-Properties für alle id's in Ressourcen-Dateien angelegt werden, so kann direkt auf jede id zugegriffen werden

## 3 SA - Data Binding & ViewModel

### 3.1 Kontext

- Eine Activity ist ein Bildschirm, zu jeder Activity gehört ein UI-Layout in einem XML, welches darzustellende Views definiert
- UI-Initialisierung in der onCreate() einer Activity
- Code mit Zuständigkeit für Daten, UI und Eventhandling wird vermischt
- Data Binding soll Daten und UI strikt trennen
- ViewModel soll Behandlung von Konfigurationsänderungen von der Activity separieren

### 3.2 Data Binding

- Anbindung eines Datenmodells an UI-Komponente
- Modell für UI-Daten erzeugen und mit UI verbinden
- *One-Way-Binding*: Wird Datenmodell modifiziert, aktualisiert UI automatisch mit neuen Daten
- *Two-Way-Binding*: Auf UI eingegebene Daten werden auch mit dem Modell synchronisiert
- Eliminiert viel Listener- und Update-Code in den Activity-Klassen
- Test- und Wartbarkeit wird erhöht, im Best Case nur noch Modell-Logik testen
- Data Binding über spezielle Layout-Files definieren
  - <layout> mit zwei Unterelementen
    - \* <data>: deklariert Namen und Typen der verwendeten Datenquellen
    - \* **View**: entspricht Root-Komponente eines normalen Layout-Files
  - Für beliebige Attribute von View-Elementen Binding-Expressions definierbar  
(werden zum Zeitpunkt der Instanzierung ausgewertet und deren Resultat als Wert des Attributs gesetzt)
  - Binding-Expressions innerhalb des Markers @... definiert, können auf Variablen/Modellobjekte referenzieren, welche im <data> Element des Layouts definiert worden sind
  - Binding-Expressions können auch einen Default-Wert enthalten (falls sie Null sind)
- Model-Klasse implementiert definierte Properties, am besten als public-Felder
- Klassen werden automatisch generiert, welche die Binding-Logik für jedes Layout implementieren  
(mit Suffix *Binding* nach dem Activity-Namen)
- Initialisierung des UI mit `DataBindingUtil.setContentView()` in `onCreate()`  
Die Model-Klasse wird ebenfalls hier geladen, mit Werten belegt und gebunden
- Observables für Aktualisierungen in der Model-Klasse definieren

### 3.3 ViewModel

- ViewModel, um den mit UI verbundenen Zustand in-memory zu speichern
- Mit Data Binding kombinierbar, da Data Binding nach erneuter Initialisierung der Activity sonst den Wert null oder Default-Werte wieder annimmt
- ViewModel-Klasse erstellen, welche von ViewModel ableitet / erbt
- Hier Observables definieren, mit den zu überwachenden UI-Elementen
- ViewModel-Klasse muss mit der Activity verbunden werden, mit welches es seine Daten synchronisiert  
(`ViewModelProviders`)
- ViewModel muss einen Default Konstruktor haben, welcher eine Application als Argument nimmt, für den Fall von `AndroidViewModel`

- Bei Verbindung mit Backend / DB überprüfen, ob diese schon einmal geladen worden, da ansonsten das ViewModel zurückgesetzt wird wenn keine Verbindung zum Backend besteht, was unerwünscht ist

## 4 SA - Fastlane

### 4.1 Übersicht

- Fastlane als Tool zur Automatisierung von Apps
- Gefördert von Google und optimiert für macOS, da Basisfunktionalitäten auch für Automatisierung von iOS-Apps benötigt wird (nur auf macOS möglich)
- Im Kern eine Sammlung nützlicher Ruby-Skripts, Funktionalität kann um Plugins oder eigene Skripte einfach erweitert werden
- Standardfunktionen beinhalten Kompilation und Signierung von Apps, Ausführen von Tests, Anpassen von Metainformationen, Erstellen von App-Screenshots, Veröffentlichungen in App-Stores, Versenden von Statusmeldungen via Slack, Twitter etc.

### 4.2 Installation

- Fastlane ist nur eine Wrapper um bestehende Werkzeuge, unterteilt in **Fastlane Actions**
- Nebst einer Ruby-Installation werden Basis-Entwicklerwerkzeuge vorausgesetzt (Android SDK für Android, Xcode für iOS etc.)
- Zur Versionierung der verwendeten Ruby-Pakete wird **Bundler** benutzt  
Bundler speichert alle pro Projekt verwendeten Pakete mit Versionsnummern, ermöglicht somit Wiederherstellung aller Abhängigkeiten

### 4.3 Grundwissen zu Fastlane

- Fastlane unterstützt neben Android und iOS auch andere Tools wie Xamarin dank Plugins
- Die minimale Struktur des Grundgerüsts von Fastlane beinhaltet folgende Dateien (Diese sollten in einem Versionskontrollsystem verwaltet werden, damit spätere Reproduzierbarkeit mit den exakten Abhängigkeiten gewährleistet wird):  
**Gemfile** Liste aller verwendeten Ruby-Pakete  
**Gemfile.lock** Speichert Versionsnummer aller verwendeten Ruby-Pakete  
**Appfile** Konfigurationsparameter der zu automatisierenden App  
**Fastfile** Enthält Anweisungen und Aktionen für Fastlane, Haupttätigkeit bei der Automatisierung ist die Anpassung dieser Datei
- Bundler analysiert Gemfile und Gemfile.lock zur Wiederherstellung der Ruby-Pakete
- Fastlane wird ebenfalls verwaltet, weshalb immer die lokale Fastlane-Installation genutzt werden sollte: `bundle exec fastlane [parameters]`
- Strukturierung des Fastfile:
  - **Platforms:** Oberste Schicht, beschreibt Plattform (Android, iOS)
  - **Lanes:** genauere Unterteilung, evtl. nach Funktion, Tätigkeit, fasst Actions zusammen
  - **Actions:** wiederverwendbare Automatisierungsschritte

### 4.4 Fortgeschrittene Themen

#### Actions & Plugins

- Actions können auch direkt über das CLI ausgeführt werden  
`bundle exec fastlane run [action-name] [parameters]`
- 221 Standard-Aktionen in Fastlane, diese können um Plugins erweitert werden, welche über das CLI oder die Webseite gesucht werden können  
 Plugins suchen: `bundle exec fastlane search_plugins [search-term]`  
 Plugins installieren: `bundle exec fastlane add_plugin [plugin-name]`
- Hilfe über eine Action (Beschreibung, Umgebungsvariablen etc.) können abgefragt werden:  
`bundle exec fastlane action [action-name]`

- Neue Actions können ebenfalls erstellt werden:  
`bundle exec fastlane new_action`
- Neue Actions, welche veröffentlicht werden sollen, am besten in eigenem Plugin erstellen. Dieses soll in einem eigenen Verzeichnis erstellt werden, da es unabhängig vom Projekt sein soll:  
`fastlane new_plugin [plugin-name]`
- Ist das Plugin publiziert, kann es dem Projekt hinzugefügt werden: `bundle exec fastlane add_plugin [plugin-name]`
- Ein Plugin kann mit demselben Befehl auch vor der Publizierung eingebunden werden. Nach Eingabe des Befehls fragt Fastlane dann nach dem Pfad des Plugins.

### Parameterisierung von Actions

- Actions können Parameter direkt bei Eingabe im CLI entgegennehmen
- Actions besitzen Umgebungsvariablen, diese können abgefragt werden:  
`bundle exec fastlane action [action-name]`
- Wird der Umgebungsvariable ein Wert zugeteilt, nutzt Fastlane beim Aufruf der Action ohne mitgegebene Parameter diesen auf
- Fastlane kennt auch `.env` Dateien, in welcher Umgebungsvariablen eingetragen werden können (nützlich für Publizierung oder Zusammenarbeit) → werden nur bei **Ausführung einer Lane** genutzt!
- Für bspw. Test-Automatisierung können verschiedene `.env` Dateien erstellt und genutzt werden  
Bsp. `.env.test` → `bundle exec fastlane [lane] -env test`

## 5 SA - Unreal Engine

## 6 SA - Xamarin.Forms

### 6.1 Xamarin & Entstehung

- Xamarin ist ein Open-Source-Framework, ermöglicht Entwickeln von Apps für Android und iOS mittels C# und .NET
- Bisher musste das UI native pro Plattform erstellt werden, Xamarin-Projekte konnten sich nur die „Businesslogik“ teilen
- Xamarin.Forms soll ermöglichen, das UI für beide Plattformen zu vereinen, dass ebenfalls der Code für das UI geteilt wird
- Xamarin Apps werden mithilfe des Mono Execution Frameworks ausgeführt (auf Android läuft dazu eine zusätzliche VM auf welche ART zugreift, während auf iOS Bindings des Mono EE auf die Native SDK existieren)

### 6.2 Xamarin.Forms

#### Essentials & Head Projects

- Xamarin.Essentials bieten viele Grundfunktionalitäten, welche plattformspezifische Funktionalitäten in einer Library vereint (bspw. Zugriff auf Accelerometer, KeyStore/KeyChains usw.)
- Typisch gibt es 3 Projekte bei einem Xamarin-Projekt: das normale und 2 mit einem Suffix pro Plattform (diese werden Head Projects genannt)
- In den Head Projects sind MainActivity (Android) und AppDelegate sowie Main.cs (iOS), über welche eine Referenz des Hauptprojekts weitergegeben wird und die App geladen wird. Hier befindet sich ebenfalls plattformspezifischer Code, welcher nicht geteilt genutzt werden kann.
- XAML wurde hauptsächlich für das Designen von UIs entwickelt
- Jedes XAML besitzt ein Code-behind File, welches die Logik für das UI beinhaltet
- Typ bzw. Technologie am Anfang des XAML definieren (hier Xamarin)
- UI kann mittels Properties im XAML verändert werden oder auch über C#-Code
- Event Handling: Bester Weg ist, im XAML Properties als `x:[Type]` zu deklarieren und über Code auf diese zuzugreifen (besser für Separation of Concerns)

- Plattformspezifische Werte können im code-behind oder XAML angegeben werden (falls eine Plattform gewisse UI-Elemente anders anzeigen sollte)
- Head Projects müssen angepasst werden, wenn gewisse Logik eine plattformspezifische Anpassung benötigt (Hintergrundwissen der Plattformen sollte dazu für beide Plattformen etwas vorhanden sein)

## **7 SA - PWA: Progressive Web Apps**